

Die zehn Gebote

So wird das WoW-Gruppenspiel nicht zur Spielspaß-Hölle



Egal ob PvP oder Instanz: Wer sich für eine Gruppe entscheidet, sollte Ihr auch treu bleiben.

1. „Dies ist Deine Gruppe, die Dich aus der Einsamkeit geführt hat. Du sollst keine anderen Verpflichtungen neben ihr haben!“

Wenn Du einer Gruppe beitretest, solltest Du es ernst meinen. Es gibt nichts Ärgerlicheres als einen Mitspieler, der kurz vor dem letzten Boss der Instanz abspringt und sich lieber einer anderen Gruppe anschließt oder aus sonstigen Gründen nicht weitermachen kann. Wenn etwas Unvorhergesehenes passiert, wird es Euch niemand übelnehmen, wenn Ihr die Gruppe verlasst. Akzeptable Entschuldigungen sind übrigens brennende Katzen, die Polizei an der Haustür, Hochwasser oder Wirbelstürme. Etwas anderes sind feststehende Termine. Wenn also in der nächsten Zeit Dein Raid anfängt, Du Deine Arena-Spiele absolvieren willst, Deine Katze einen Termin beim Tierarzt hat (um die Brandsalbe zu erneuern) oder Du in einer Stunde vor Gericht aussagen musst, dann tritt lieber keiner Gruppe bei - oder warne Deine Mitspieler zumindest vorher.



Mit guten Tanks und Heilern, die von der Gruppe unterstützt werden, braucht man sich vor keinem Boss zu fürchten.

2. „Du sollst Deine Tanks und Heiler ehren“

In fast allen Kämpfen ist das Gruppenspiel entscheidend für den Erfolg. Sprich: Der Tank steckt die Schläge ein, der Heiler hält ihn am Leben und die Damage-Dealer machen die Gegner nieder, bevor der Heiler kein Mana mehr hat. Was machen also Magier, Schurken, Jäger & Co. am Anfang des Kampfes? *Keinen* Schaden! Gebt dem Tank ein paar Sekunden Zeit, um die Aggro des Gegners sicher zu halten. Wartet lieber etwas länger; es ist kein Beinbruch wenn der Mob fünf Sekunden später umfällt als geplant. Achtet auch auf Euren Heiler! Wenn ein Mob auch nur in die Nähe des Heilers kommt, sollten Eure Alarmglocken schrillen. Natürlich sollte im besten Fall der Tank den Mob vom Heiler wegholen, aber verlasst Euch nicht darauf. Egal, welche Klasse Ihr spielt, es ist immer besser wenn Ihr anstelle des Heilers gehauen werdet. Ein toter Heiler führt fast zwangsläufig zum Wipe. Außerdem kann der Heiler Euch besser am Leben halten als sich selbst, weil seine Heilprüche nicht unterbrochen werden.

3. „Du sollst nicht begehren Deines Nächsten Loot“

Niemand mag Ninja-Looter. Und niemand sieht es gern, wenn ihm etwas von einem Spieler weggewürfelt wird, dem der Gegenstand kaum eine Verbesserung bringt. Wenn der Schurke nicht auf den Bogen würfelt, wegen dem der Jäger in diese Instanz gekommen ist, dann würfelt vielleicht der Jäger nicht auf den Dolch, den der Schurke unbedingt haben will. Mit etwas gesundem Menschenverstand ist meist leicht zu erkennen, welchen Spielern ein Gegenstand wirklichen Nutzen bringt. Und auch nur diese sollten „Bedarf“ anmelden. Übrigens: Es ist kein „Bedarf“-Argument, dass man das Gold aus dem Verkauf von Gegenständen für ein episches Reittier benötigt!



Gepullt wird nur, wenn alle Mitglieder der Gruppe bereit sind. Auch spezielle Events wie hier in Uldaman werden erst mit vollem Mana und Lebensenergie gestartet.

4. „Achte auf die Mana-Pause und halte sie heilig“

Wenn der Magier den Monstern seinen Stab über den Schädel haut und der Priester den Tank mit Bandagen heilen muss, dann sind die Aussichten auf einen erfolgreichen Kampf erschreckend gering. Wer ohne Mana in die Schlacht zieht, der kommt auch mit einem Messer zu einer Schießerei. Also: Niemand pulst, solange nicht alle betroffenen Klassen Mana haben. Für Krieger: Mana sind diese komischen blauen Balken, die einige Klassen unter der Lebensenergie-Anzeige haben. Dasselbe gilt natürlich für Lebensenergie. Und wenn Ihr selbst Eure grünen oder blauen Balken auffüllen müsst, dann setzt Euch hin und esst oder trinkt. Lasst Eure Gruppe nicht unnötig warten.

5. „Du sollst nicht Schafe brechen“

Natürlich geht es nicht nur um Schafe, sondern um „Crowd Control“ allgemein. Egal ob die KOPFNUSS des Schurken, die Falle des Jägers oder eben das Schaf des Magier - Finger weg! Jeder Mob, den man aus dem Kampf nimmt, ist eine große Erleichterung für die Gruppe. Der einzige, der Monster aus dem Crowd Control holen sollte, ist der Tank, und zwar wenn alle anderen Gegner besiegt sind.

6. „Nur wer eingeteilt ist, der werfe den ersten Stein“

In jeder Gruppe sollte ein Spieler bestimmt werden, der den Pull durchführt. Im Normalfall ist das der Tank oder ein Jäger mit IRRFÜHRUNG. Wenn Ihr nicht zum Pullen eingeteilt seid, dann tut es auch nicht. Oft entscheidet sich schon in dieser Phase, wie ein Kampf ausgeht. Ein Pull aus Langeweile oder Hektik kann leicht zu Chaos und hohen Reparaturkosten führen. Merke: Ein Wipe kostet mehr Zeit und Gold als die Vorbereitung auf einen guten Pull.



Solange die Aggro beim Tank bleibt, sind die meisten Gegner kein ernstes Problem

7. „Du sollst nicht Aggro stehlen“

Aggro-Management ist das A und O des Gruppenspiels. Solange die Gegner auf den Tank schlagen und sich der Heiler nur auf diesen konzentrieren muss, kann kaum etwas schiefgehen. Für den Tank bedeutet das: Bei *allen* Gegnern eine gewisse Aggro aufbauen, damit diese sich nicht zum Heiler hingezogen fühlen, denn dessen Heilspprüche erzeugen bei jedem Mob Bedrohung. Als Damage Dealer hingegen solltet Ihr nur auf das Hauptziel des Tanks Schaden machen und auch dort nur soviel, dass dieses Euch nicht plötzlich viel interessanter findet als die doofe Blechbüchse da vorne. Eine große Hilfe dabei sind Add-Ons wie „Omen“, die dabei helfen, die Aggro zu kontrollieren. Wenn Ihr aber aufgrund einer Wahnsinnsserie von kritischen Treffern doch die Aggro zieht, dann lauft um Himmels Willen nicht vom Tank weg! Zwar verfolgt Euch eine riesige Bestie, die echt gemein und hungrig aussieht, aber wegrennen hilft auch nicht. Lauft auf den Tank zu, hört auf Schaden zu machen und wartet, bis das große böse Monster sich wieder die Zähne an der Plattenrüstung des Kriegers ausbeißt.

8. „Wer bufft und aufmerksam ist, wird gerettet werden; wer aber nicht bufft, wird verdammt werden“

Bufs sind die einfachste Möglichkeit, Eurer Gruppe das Leben leichter zu machen. Ihr solltet immer ein Auge auf die Dauer Eurer Bufs haben und diese gegebenenfalls in einer Kampfpause wieder auffrischen. Achtet auf spezielle Wünsche im [Chat](#) und verteilt die Bufs, die auch sinnvoll sind. SEGEN DER RETTUNG auf den Tank zu sprechen ist beispielsweise meist keine gute Idee. Übrigens: Wenn der Schurke in der Gruppe leichte geistige Defizite zu haben scheint, nutzt es leider auch nichts, ihn mit ARKANE INTELLIGENZ zu buffen. Eine besondere Art von Bufs sind die

Totems von Schamanen. Auch hier ist es sinnvoll vor dem Kampf abzusprechen, welche Totems der Gruppe den größten Nutzen bringen.



Gerade in Schlachtzugsinstanzen ist eine gute Vorbereitung Pflicht. Fläschchen, Elixiere und Tränke können über Sieg oder Niederlage entscheiden.

9. „Wer gut einkauft, wird Boss Kills ernten“

Seid immer gut vorbereitet. Einen Jäger ohne Pfeile oder einen Tank mit kaputter Rüstung braucht keine Gruppe. Wenn Ihr mit reparierter Ausrüstung, genug Munition, Nahrung, Wasser, Heil- und Mana-Tränken sowie Bandagen auftaucht, dann ist der Grundstein für ein gelungenes [Abenteuer](#) bereits gelegt. Es kann auch nicht schaden, Tränke oder spezielle Nahrung dabei zu haben, die temporäre Buffs gewähren. Und wenn Ihr genug von all dem dabei habt, um schlechter vorbereiteten Mitspielern auszuhelfen, wird die Gruppe es Euch danken.



Euer Ruf auf einem Server kann darüber entscheiden, ob Ihr in Gruppen eingeladen oder gemieden werdet.

10. „Du sollst Deinen Nächsten lieben wie Dich selbst“

Denkt immer daran: Auch hinter den anderen Charakteren in Eurer Gruppe stecken Menschen, die spielen um Spaß zu haben. Egoismus ist in der Gruppe fehl am Platze, verhaltet Euch rücksichtsvoll und freundlich. Egal wie gut Ihr als Spieler seid, niemand möchte mit jemandem in einer Gruppe sein, der eine unangenehme Atmosphäre schafft. Ein Online-Rollenspiel besitzt auch einen ausgeprägten sozialen Aspekt. Der Ruf, den Ihr Euch aufbaut, wird Euch immer begleiten. Also sorgt dafür, dass dieser auch gut ist.